



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL SOPAN

“SOSOK PANUTAN”

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Irma Priandhi
NIM : 00000010458
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
MULTIMEDIA
TANGERANG
NUSANTARA

2019

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Priandhi

NIM : 00000010458

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

“PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL SOPAN “SOSOK PANUTAN”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

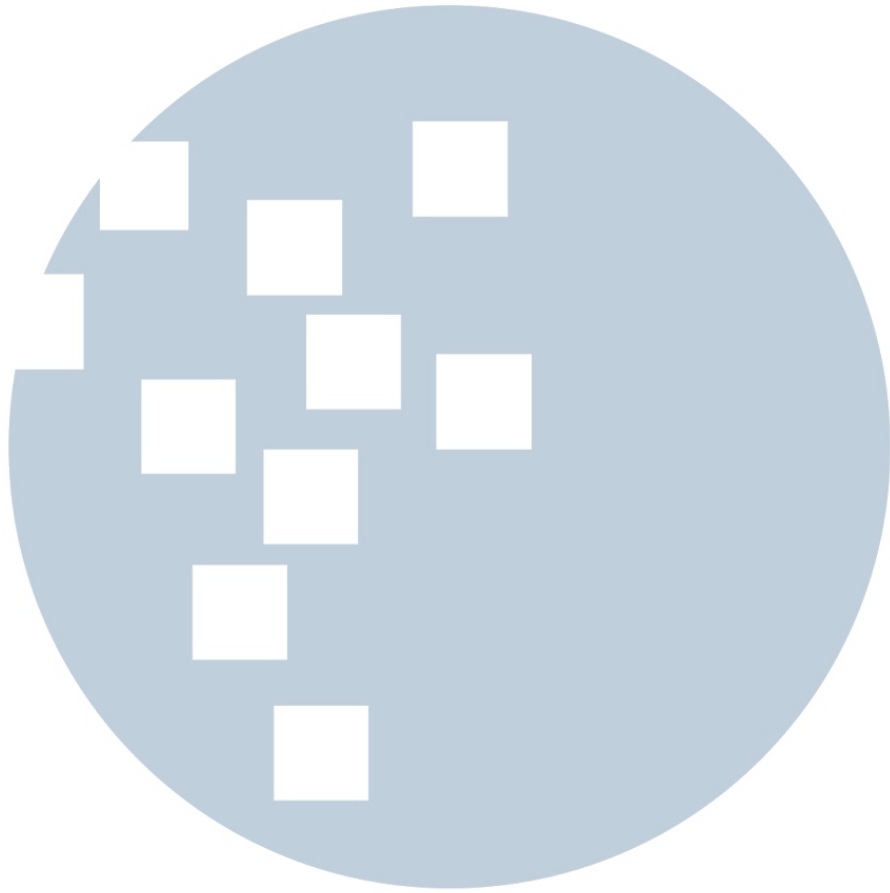
Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 17 Desember 2018

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Irma Priandhi', with a long horizontal flourish extending to the right.

Irma Priandhi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Kata pengantar berisi:

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan dan penyertaan-Nya selama penulis menyelesaikan karya Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Kampanye Sosial SOPAN “Sosok Panutan”. Karya Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan meraih Gelar Sarjana Desain Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Pemilihan topik ini didasari pada fenomena kesibukan yang dimiliki oleh orang tua sehingga berpengaruh terhadap perilaku remaja yang sudah mulai meninggalkan karakter dari sikap berbudi pekerti yang baik ketika berinteraksi dengan orang lain.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama melaksanakan Tugas Akhir ini, yaitu kepada

1. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
2. Fransisca Retno S.R., S.Ds., M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi kritik dan saran yang membangun pada penulis selama proses perancangan Tugas Akhir dari awal hingga selesai.
3. Adib Setiawan, M.Psi., Psikolog selaku narasumber yang telah bersedia memberikan informasi dan menambah pengetahuan penulis

lebih dalam mengenai cara orang tua dalam mendidik anak sesuai dengan perilaku yang baik.

4. Rizki Washarti Siregar, BA, M.Psi., Psikolog selaku narasumber yang telah bersedia memberikan informasi dan menambah pengetahuan penulis lebih dalam mengenai cara orang tua dalam mendidik anak sesuai dengan perilaku yang baik.
5. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materiil selama penulis melakukan perancangan Tugas Akhir
6. Teman-teman penulis, yang telah memberikan dukungan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir

Tangerang, 19 Desember 2018



Irma Priandhi

ABSTRAKSI

Orangtua merupakan peran yang sangat penting bagi anak dan dijadikan sebagai wadah utama yang dapat memberikan kenyamanan. Peranan orangtua dalam mengasuh anak memiliki pengaruh yang paling besar dalam membentuk kepribadian anak. Kerap terjadi, kesibukan karir yang dimiliki oleh orangtua membuat mereka kesulitan untuk meluangkan waktu bersama anak, bahkan justru meluapkan emosi dari persoalan pekerjaan mereka kepada anak di rumah. Hal tersebut membuat anak mencari perhatian ke tempat lain yang cenderung memberi dampak buruk bagi perkembangan perilakunya.

Alasan penulis memilih hal tersebut sebagai topik untuk Tugas Akhir karena, melihat kondisi yang terjadi saat ini kesibukan yang dimiliki oleh orangtua dan kurangnya waktu dan perhatian yang diluangkan untuk bersama anak membuat semakin berkurangnya perilaku sopan yang ditunjukkan oleh para remaja, baik ketika berkomunikasi dengan sesama maupun dengan lawan yang lebih dewasa. Maka dari itu, dari hasil wawancara penulis bersama Ibu Rizki M Siregar yang merupakan psikolog beliau menyatakan bahwa peran orangtua sangat penting bagi perilaku anak kedepannya, sehingga dalam mengasuh anak orangtua harus bersikap tegas namun tidak disertai dengan kekerasan secara verbal sehingga dapat menjadi contoh perilaku yang baik bagi anak.

Kata kunci : perilaku sopan, remaja, orangtua

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Parents are a very important role for children and are used as the main container that can provide comfort. The role of parents in caring for children who have roles in children. Often happens, career busyness is done by parents which makes it difficult for them to spend time with the children, even bursting from them to the house. This makes children look for attention to other places that give a bad impression for the development of their behavior.

The reason the author chose these things as a task for the Final Project, seeing the conditions that occur at this time is the busyness done by parents and people who are exaggerated to be with children makes the diminishing traits shown by teenagers, good and compile with sesame or with more mature opponents. Therefore, from the interview with the author along with Ms. Rizki M Siregar who is a psychologist, he stated that the role of parents is very important for future children's behavior, in the case of parents people must struggle firmly but unchanged with verbal intelligence which can be an example of behavior good for children.

Keywords: polite behavior, teenagers, parents

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Kampanye Sosial.....	6
2.1.1. Komunikasi dalam Kampanye	7
2.1.2. Media Visual Kampanye.....	8

2.1.3.	Website.....	11
2.1.3.1.	Anatomi Website.....	12
2.1.3.1.1.	Header.....	12
2.1.3.1.2.	Feature Area.....	12
2.1.3.1.3.	Content.....	12
2.1.3.1.4.	Site Bar.....	13
2.1.3.1.5.	Footer.....	13
2.1.3.1.6.	Background.....	13
2.1.4.	Site Planning.....	13
2.1.4.1.	Site Map.....	14
2.1.5.	Grid System.....	14
2.1.5.1.	960 Grid System.....	14
2.1.5.2.	Parallax Scrolling.....	15
2.2.	Elemen dan Prinsip Desain.....	16
2.2.1.	Warna.....	16
2.2.2.	Typography.....	17
2.2.3.	Layout.....	22
2.3.	Fotografi.....	27
2.3.1.	Jenis-jenis Fotografi.....	27
2.3.2.	Komposisi Fotografi.....	31
2.3.3.	Sudut Pengambilan Gambar.....	32
2.4.	Field of View.....	35
2.5.	Teori Orangtua.....	38

2.5.1.	Peranan Orangtua.....	39
2.5.2.	Pola Asuh Orangtua.....	40
2.6.	Pola Asuh Orangtua.....	41
2.6.1.	Jenis-jenis Pola Asuh.....	41
2.7.	Remaja.....	43
2.8.	Budi Pekerti.....	44
2.8.1.	Bentuk-Bentuk Budi Pekerti.....	44
BAB III	METODOLOGI.....	46
3.1.	Metodologi Pengumpulan Data.....	46
3.1.1.	Wawancara.....	46
3.1.1.1.	Hasil Wawancara.....	46
3.1.2.	Kuisisioner.....	48
3.1.2.1.	Hasil Kuisisioner.....	48
3.1.3.	Studi Pustaka.....	50
3.2.	Metodologi Perancangan.....	50
BAB IV	STRATEGI PERANCANGAN DAN ANALISIS.....	53
4.1.	Strategi Perancangan.....	53
4.1.1.	Perancangan <i>Copywriting</i>	53
4.1.2.	Perancangan Sketsa.....	54
4.1.2.1.	Sketsa Logo.....	55
4.1.2.2.	Sketsa Poster.....	57
4.1.2.3.	Foto.....	61

4.1.2.4.	Tipografi.....	62
4.1.2.5.	Warna.....	64
4.2.	Analisis Perancangan.....	65
4.2.1.	Analisis Media Sosial.....	66
4.2.2.	Analisis Desain Poster.....	67
4.2.3.	Analisis Desain <i>Website</i>	70
4.2.4.	Brosur.....	75
4.2.5.	Media pendukung lain.....	77
4.3.	<i>Budgeting</i>	80
4.4.	<i>Timeline</i>	81
BAB V	PENUTUP.....	83
5.1.	Kesimpulan.....	83
5.2.	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....		xiv

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Brosur	10
Gambar 2.2. <i>Banner</i>	11
Gambar 2.3. Poster	12
Gambar 2.4. <i>Website 12 Kolom</i>	15
Gambar 2.5. <i>Parallax Scrolling</i>	16
Gambar 2.6. Klasifikasi Warna	18
Gambar 2.7. Bagian-Bagian Huruf	19
Gambar 2.8. <i>Font Serif</i>	20
Gambar 2.9. <i>Serif Italic</i>	20
Gambar 2.10. <i>San Serif</i>	21
Gambar 2.11. <i>Slab Serif</i>	21
Gambar 2.12. <i>Font Text</i>	22
Gambar 2.13. <i>Script</i>	22
Gambar 2.14. <i>Decoratif</i>	23
Gambar 2.15. <i>Manuscript Grid</i>	27
Gambar 2.16. <i>Column Grid</i>	28

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Gambar 2.17. <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.18. <i>Hierarchical Grid</i>	30
Gambar 2.19. <i>Landscape</i> Fotografi.....	31
Gambar 2.20. <i>Wildlife</i> Fotografi	32
Gambar 2.21. <i>Sports</i> Fotografi.....	32
Gambar 2.22. <i>Portrait</i> Fotografi.....	33
Gambar 2.23. <i>Aerial</i> Fotografi.....	33
Gambar 2.24. <i>Architectural</i> Fotografi.....	34
Gambar 2.25. <i>Role of Third</i>	35
Gambar 2.26. Sudut Pemotretan	35
Gambar 2.27. Format Horizontal dan Vertikal	36
Gambar 2.28. <i>Bird Eye</i>	37
Gambar 2.29. <i>High Eye</i>	37
Gambar 2.30. <i>Eye Level</i>	38
Gambar 2.31. <i>Low Angle</i>	38
Gambar 2.32. <i>Frog Eye</i>	39
Gambar 2.33. <i>Extreme Close Up</i>	39
Gambar 2.34. <i>Close Up</i>	40
Gambar 2.35. <i>Medium Close Up</i>	40
Gambar 2.36. <i>Mid Shot</i>	41
Gambar 2.37. <i>Medium Shot</i>	41
Gambar 2.38. <i>Full Shot</i>	42
Gambar 2.39. <i>Long Shot</i>	42

Gambar 3.1. Pertanyaan 1	52
Gambar 3.2. Pertanyaan 2	52
Gambar 3.3. Pertanyaan 3	53
Gambar 3.4. Pertanyaan 4	53
Gambar 3.5. Pertanyaan 5	53
Gambar 4.1. Sketsa Logo	59
Gambar 4.2. Digitalisasi Logo	60
Gambar 4.3. Sketsa <i>Logotype</i>	60
Gambar 4.4. Digitalisasi <i>Logotype</i>	61
Gambar 4.5. Hasil Akhir Digital	61
Gambar 4.6. Sketsa Poster Alternatif 1	62
Gambar 4.7. Sketsa Poster Alternatif 2	62
Gambar 4.8. Sketsa Poster Alternatif 3	63
Gambar 4.9. Sketsa Poster Alternatif 4	63
Gambar 4.10. Sketsa Poster Alternatif 5	64
Gambar 4.11. Sketsa Poster Alternatif 6	64
Gambar 4.12. Foto 1	65
Gambar 4.13. Foto 2	66
Gambar 4.14. Foto 3	66
Gambar 4.15. <i>Font Logo</i>	67
Gambar 4.16. <i>Font Logo2</i>	67
Gambar 4.17. <i>Font Headline</i>	67
Gambar 4.18. <i>Font Informasi</i>	68

Gambar 4.19. Warna	68
Gambar 4.20. <i>Modular Grid</i>	69
Gambar 4.21. Penerapan Grid poster 1	70
Gambar 4.22. Penerapan Grid Poster 2	70
Gambar 4.23. 12 Kolom 960 Grid	71
Gambar 4.24. <i>Layout Website</i>	72
Gambar 4.25. <i>Penerapan Grid dan Layout</i>	73
Gambar 4.26. <i>Column Grid</i>	74
Gambar 4.27. <i>Layout Luar Brosur</i>	74
Gambar 4.28. <i>Layout Dalam Brosur</i>	75
Gambar 4.29. Penerapan <i>Grid dan Layout Luar Brosur</i>	75
Gambar 4.30. Penerapan <i>Grid dan Layout Dalam Brosur</i>	76
Gambar 4.31. Iklan <i>Facebook</i>	77
Gambar 4.32. Iklan <i>Instagram</i>	78
Gambar 4.33. Poster 1	79
Gambar 4.34. Poster 2	80
Gambar 4.35. <i>Mockup Website</i>	82
Gambar 4.36. <i>Home</i>	82
Gambar 4.37. <i>Event</i>	82
Gambar 4.38. Informasi Tindakan 1	83
Gambar 4.39. Informasi Tindakan 2	83
Gambar 4.40. Informasi Kontak	84
Gambar 4.41. Brosur luar.....	85

Gambar 4.42. Brosur Dalam	85
Gambar 4.43. <i>Tote Bag</i>	87
Gambar 4.44. Baju Depan.....	87
Gambar 4.45. Baju Belakang.....	88
Gambar 4.46. Pin	88



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Budgeting</i>	89
Tabel 4.2. <i>Timeline</i>	91



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: LEMBAR BIMBINGAN..... xvi

LAMPIRAN B: DATA TERKAIT PERANCANGAN..... xix



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA